SPAWN
GRUPO EDITORIAL
mundovid.com
144
MÉX. $22.00
U.S. $3.00
CHILE $1,550.00
SPAWN.COM

TODD McFARLANE E
IMAGE COMICS PRESENTAN

A PAGARLE AL DIABLO PT. 3

DEDICADO A
GREG SCOTT

TRAMA
TODD McFARLANE
BRIAN HOLGUIN

HISTORIA
BRIAN HOLGUIN

TRAZOS
ANGEL MEDINA

TINTAS
DAMMY MIKI
VICTOR OLAZABA
ALLEN MARTINEZ
CRIME LAB STUDIOS

COLOR
BRIAN HABERLIN

PORTADA
GREG CAPULLO

PRESIDENTE DE ENTRETENIMIENTO
TERRY FITZGERALD

DIRECTOR DE ARTE
BEN TIMMRECK

DISEÑADOR GRÁFICO
JASON GONZALEZ

GERENTE DE PRODUCCIÓN
TYLER JEFFERS

EDITOR DE TEXTO
DION BOZMAN

GERENTE DE EDICIONES INTERNACIONALES PARA TMP
SUZY THOMAS

EDITOR PARA IMAGE COMICS
ERIK LARSEN

SPAWN CREADO POR TODD McFARLANE

TODD McFARLANE PRODUCTIONS
SPAWN.COM

RESUMEN DE SPAWN 143:
Las cosas no han sido lo que parecen. Spawn, Nyx y Redeemer han jugado justo a las manos de Mammon. Spawn y Redeemer combaten entre ellos; Spawn atrapando a Redeemer y amenazándolo con su propia espada.

Mammon le revela a Nyx que no sólo ha traicionado a Spawn, sino tmabién lo ha engañado a divulgar su conexión de ella con Hellspawn. Y sólo es cuestión de tiempo antes de que el mundo se percate de los planes de Mammon con su recién descubierto poder.

GRUPO EDITORIAL VID, S. A. de C. V.

PRESIDENTE Y DIRECTOR GENERAL
MANELICK DE LA PARRA VARGAS

GERENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
LYDIA RODRÍGUEZ ROMERO

DIRECTOR EDITORIAL
CARLOS FRANCISCO JIMÉNEZ E.

GERENTE DE OPERACIONES
ENRIQUE ESPINOSA DE LOS MONTEROS

GERENTE DE COMERCIALIZACIÓN
FERNANDO CASTILLO MARÍN

COORDINADORA DE MERCADOTECNIA
NORMA MONROY FLORES
info@mundovid.com

CONMUTADOR
(01-55) 5322-1300 FAX: (01-55) 5322-1346

VENTA DE REVISTA
(01-55) 5322-1335 Fax: (01-55) 5322-1334
ventas@mundovid.com

E-MAIL ÁREA EDITORIAL
comics@mundovid.com

SERVICIO AL LECTOR EN MÉXICO
(01-55) 5322-1353 Fax: (01-55) 5322-1346

TIENDAS MUNDO VID
PINO SUÁREZ (01-55) 5522-4118 y (01-55) 5522-5149- INSURGENTES (01-55) 5208-9833- PERICOAPA (01-55) 5678-3759
TOREO (01-55) 5557-4857- COACALCO (01-55) 5865-5989- GUADALAJARA (01-33) 3658-2549- MONTERREY (01-81) 8343-6340
MONTERREY CUAUHTÉMOC (01-81) 8374-7360- CIUDAD JUÁREZ (01-65) 6629-9816 - LEÓN (01-47) 7716-4703- TOLUCA (01-72) 2167-1643
PUEBLA (01-22) 2404-6769- TAMPICO (01-83) 3214-7091- CUERNAVACA (01-77) 7312-7833- QUERÉTARO (01-44) 2213-8411- MEXICALI (01-68) 6554-8990
OAXACA (01-95) 1516-8582- TORREÓN (01-87) 1712-8768- CHIHUAHUA (01-61) 4416-7511- NUEVO LAREDO (01-86) 7712-8239
VERACRUZ (01-22) 9932-4404

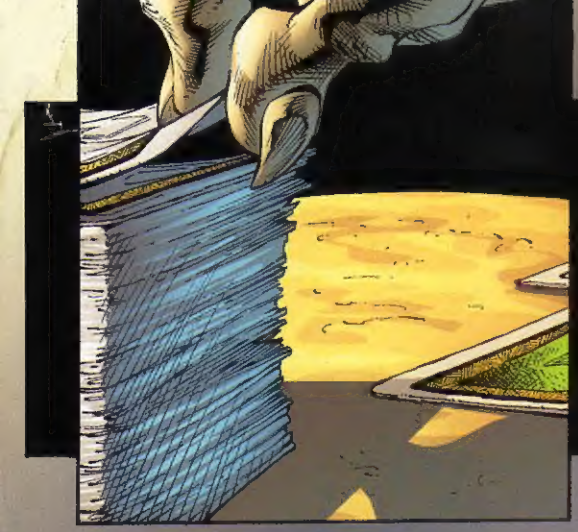
"Spawn"; año 8, núm. 144. MARZO 01 de 2006.
Revista mensual publicada por GRUPO EDITORIAL VID, S.A. DE C.V.-RFC: GEV-861208-FI9.- Presidente y director general: Manelick de la Parra Vargas.- Editora responsable: Lic. Teresa Ponce Torres.- Oficinas: calle Pino # 1, colonia Florida, C. P. 01030, México, D. F.- Tel: (01-55) 5322-1300, Fax: (01-55) 5322-1346.- Autorización de la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas: Certificado de Licitud de Título: Núm. 10318.- Certificado de Licitud de Contenido: Núm. 7244.- De la Dirección General del Derecho de Autor: Reserva Número: 04-2001-110510135500-102.- De la Dirección General de Correos como Publicación Periódica. Registro DGC Núm.-(En Trámite).-Distribución en el Distrito Federal: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A. C., Guerrero # 50, C. P. 06350, México, D. F.- Tels: 5591-1400 y 5591-1301.- Foránea: Compañía Distribuidora de Periódicos, Libros y Revistas, S. A. de C. V.-Serapio Rendón # 87, 3er. piso, Col. San Rafael, Apartado Postal 4932, México, D.F.-Tel. 5541-4624.-Fax: 5547-0618 (a quien deberán remitirse los fondos).- Impresión Forros e Interiores: Grafik Impresores S. A. de C. V. - Pastores # 68, Col. Santa Isabel Industrial, Iztapalapa, Tels: 5445-5873 y 5445-6156 Fax. 5445-5171.- Pre-prensa Digital: Servicios Cromagraphics S. C. Vistahermosa # 160 Colonia Portales, C. P. 03300, México, D. F. Tel./Fax: 5688- 9193.- Certificado de Registro en la Cámara Nacional de la Industria Editorial: Núm. 226.

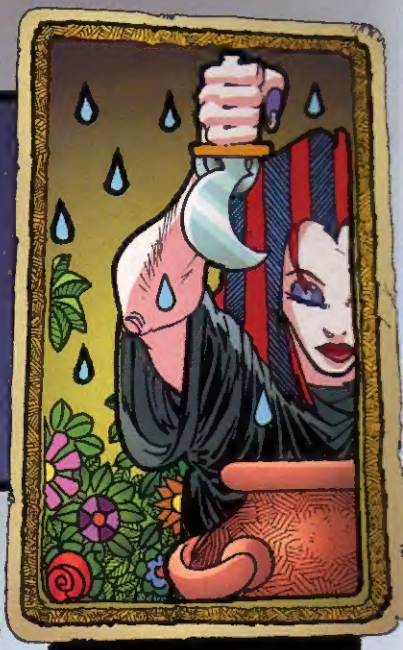
Derechos Artísticos y Literarios Reservados conforme a la ley. -Copyright © 2004 Todd McFarlane Productions, Inc.TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Todos los personajes relacionados que aparecen aquí, así como sus características distintivas, nombres, los elementos, el relato, el logo y el símbolo, son MARCA REGISTRADA y © Copyright de Todd McFarlane Productions, Inc., 2004.-Esta revista no puede ser copiada o reproducida bajo ningún sistema, sin el permiso por escrito de Todd McFarlane.- La historia, los personajes, el relato y todo lo presentado son aspectos totalmente ficticios. Spawn # 144 fue publicada originalmente en USA en Marzo de 2005.

Distribución: **Chile:** Sociedad de Distribuidores Alfa, S.A. Av. Carlos Valdovinos núm. 251, Santiago de Chile. Tel. 552-55-99.

Printed and made in Mexico.

Impresa y editada en México.



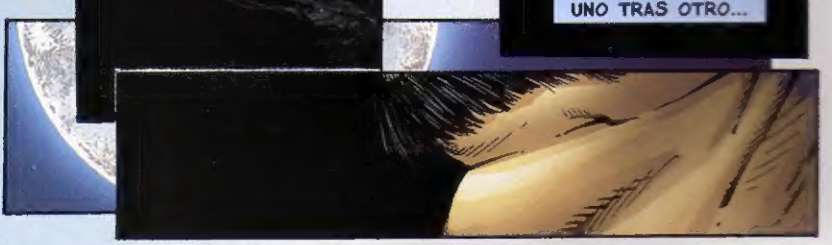


EL CABALLERO-
Visto de perfil, arrodillado en súplica. Él es la espada de la justicia y la luz del cielo. Su espada en llamas quema toda forma de engaño y revela las cosas como en realidad son. Jurado a la causa justa, el caballero a menudo lucha entre la tentación terrenal y sus impulsos superiores.

EL DRAGÓN-
Visto surgiendo de los inframundos, encubierto en sombras sangrientas y fuegos infernales. Él tiene un poder fuerte y antiguo. Él es una criatura de venganza, y su ira, cuando es despertada, es insaciable. La armadura del poderoso dragón oculta una singular debilidad; encuéntrala y podrías derrotarlo.

LA BRUJA-
Se postra en un jardín a medianoche, mirando fijamente su caldero, el filo de luna alzado en su mano derecha. Ella representa la fertilidad y la vitalidad del mundo natural. Ella posee la sabiduría de la Luna y guarda sus secretos. La bruja es una criatura de intereses cambiantes y no siempre es sabio confiar en ella.

EL *CABALLERO* CAZA AL *DRAGÓN*... EL *DRAGÓN* CAZA A LA *BRUJA*... VAN UNO TRAS OTRO...



SUPLÍCAME, IMPLORA POR MISERICORDIA.

Y YO TE MOSTRARÉ TODA LA **MISERICORDIA** QUE EL CIELO ME MOSTRÓ A MÍ.

UNH.

YA ES HORA DE QUE REGRESES ABAJO, A LA **TIERRA.** ES HORA DE QUE TE REVUELQUES EN LA MUGRE Y EL POLVO, CON TODOS NOSOTROS.

NO HAY **JUSTICIA.**

¡AAAAAAH!

NO HAY **BENDITOS.**

Y AL CIELO YA TAMPOCO LE IMPORTAS, IGUAL QUE YO.
¡THUMP!
PADRE, PERDÓNAME...
FUI DÉBIL...

Y TE HE FALLA-DO...

Este mundo ha perdido su brillo. Mis ojos se opacan y mis sentidos están adormecidos. Ahora, todo me parece tan tosco y común...
Yo hice un trato y perdí mi *poder*.
Mi luna hermana crece en el mar nocturno, mirándome hacia abajo. Temo su juicio.
Fui impulsivo y tonto.
Y rompí la primera ley: no hacer daño.
Le suplico por su perdón, sin esperarlo.
Yo sé que no lo merezco, pero algunas veces ella es bondadosa.
Su juicio viene sobre negras alas sedosas...
Con un feroz pico y filosas garras.

Los agudos, disonantes gritos son ensordecedores. Pero el mensaje es inconfundible.
KAW
KAW
KAW
KAW
KAW
KAW
KAW
KAW
Estoy condenado.
Marginado.
El círculo se rompe.
Y estoy solo.

EL JARDÍN-
El floreciente árbol erguido en el centro de un fragante, paisaje. La primera luz del alba se desliza por el horizonte. Es el inicio de todas las cosas, la gloriosa generosidad de la nueva creación, maduro con posibilidades. Sabiduría, conocimiento, paz y bondad, todas retoñan como fruta en la viña. Pero aún en el jardín hay serpientes.

LA TORRE-
La torre surge en lo alto de los cielos cicatrizados por las tormentas, desapareciendo en la oscuridad de las nubes. Es un monumento a la tonta búsqueda del alma por el conocimiento que le es prohibido. Es la rebelión y excesivo orgullo que osa cruzar las fronteras para deshacer las leyes más antiguas que el tiempo. A la vez, es un acto de guerra y un acto de esperanza.

EL POZO-
Los cuerpos desnudos son arrojados a las profundidades, donde son devorados por el diablo y demonios por igual, trágico provecho para el infernal molino. El cielo arriba hierve con sangre y azufre. Las almas se retuercen en agonía y gritan para ser liberadas, pero se les niega misericordia. No importa cuántos pecadores son arrojados a la inmensa garganta, el pozo nunca es saciado.

¿DÓNDE... DÓNDE ESTOY...?
YO... YO TE CONOZ-CO...
DÉJALO EN PAZ. SU ROL EN NUESTRO PEQUEÑO DRAMA HA TERMINADO. POR LO MENOS POR EL MOMENTO.
ÉL YA NO NOS INTERESA. TENEMOS ASUNTOS MAYORES QUE DIS-CUTIR.
¡TÚ!
¡TÚ ESTÁS DETRÁS DE ESTO!
CLARO QUE LO ES-TOY. ESTOY DETRÁS DE MUCHAS CO-SAS GRAN-DIOSAS.

YO ENVIÉ A ESE *PAYASO* IDOTA PARA QUE TE ROMPIERA EN PEDAZOS, PARA QUE TE DEJARA DÉBIL Y VULNERABLE. YO PROVOQUÉ A TU AMIGUITA PARA QUE TE TRAICIONARA
YO HICE UN TRATO CON LA *BRUJA*, LE DI EXACTAMENTE LO QUE ELLA *CREÍA* QUE QUERÍA.
OH, ELLA NO SABÍA CON QUIÉN TRATABA. DE HECHO, ELLA PENSÓ HABERSE APROVECHADO DE MÍ.
¿SABES LO QUE DIO A CAMBIO? SÍ PUEDES ADIVINAR, ¿NO?
SU *PODER*.
SU PODER *SOBRE* TI.

ENTIÉNDELO. SOY UN SER *PACIENTE*. SOY MÁS PACIENTE DE LO QUE CUALQUIER MORTAL PODRÍA IMAGINARSE
LOS ENGRANAJES DE LA CREACIÓN GIRAN LENTAMENTE. PERO SÍ GIRAN. Y AL FIN LA HISTORIA HA LLEGADO.
EL *TRONO* QUE DESEO PRONTO SERÁ MÍO. Y TÚ ME AYUDARÁS A LOGRARLO.
¿EL TRONO...? YO NO TENGO DERECHO A ÉL... SI LO QUIERES, ENCÁRGATE DEL **ANCIANO**. A MÍ NO ME IMPORTA.
YO **NUNCA** LO QUISE.
ERES UN TONTO. SIEMPRE LENTO PARA VER LAS COSAS A GRANDES RASGOS
NO ES EL *TRONO* DEL *INFIERNO* EL QUE QUIERO.

NO ENVIDIO TU EXISTENCIA, DE SER UN *PEÓN* EN UN GRAN JUEGO CÓSMICO DE *AJEDREZ*.

PERO DÉMOSLE CRÉDITO AL POBRE TIPO. ¿POR QUÉ ES QUE LOS PRINCIPIANTES NUNCA PUEDEN ENTENDER EL VALOR DEL HUMILDE PEÓN?

LOS NOVATOS SON DESLUMBRADOS POR LAS OTRAS PIEZAS MÁS LLAMATIVAS, COMO LA REINA, LOS CABALLEROS Y LOS ALFILES. CARECEN DE VISIÓN, Y DE PACIENCIA

PERO LOS PEONES PUEDEN SER MUY IMPORTANTES. ELLOS PUEDEN SER LA *CLAVE DE LA VICTORIA*.

SI MANTIENES A UN PEÓN EN EL *JUEGO* EL TIEMPO SUFICIENTE, Y LO MUEVES POR EL *TABLERO*, ÉL PUEDE TRANSFORMARSE EN ALGO MUCHO MÁS *ÚTIL*...

¿ENTONCES CÓMO SERÁS TRANSFORMADO TÚ? PRIMERO SERÁS *DESPOJADO*. HAY UNA COSA QUE VALORAS MÁS QUE NADA.
Y YO TE LA *QUITARÉ*.
¿QUÉ ERES TÚ...?
Y LUEGO TE DIRÉ *EXACTAMENTE* CÓMO ES QUE ESTE JUEGO TERMINARÁ.
Y TE HARÉ *OLVIDAR*.
PERO LLEVARÁS ESE TERRIBLE CONOCIMIENTO, ATRAPADO DENTRO DE TI, HASTA QUE TE LLAME PARA QUE ACTÚES...
Y PARA ENTONCES YA SERÁ DEMASIADO TARDE.
PERO PRIMERO, COMO DIJE, TE *QUITARÉ* ALGO. QUIERO QUE ENFOQUES TU MENTE EN ELLA, UNA ÚLTIMA VEZ.
ESAS DOS PEQUEÑAS SÍLABAS QUE REPICAN COMO CAMPANAS DE IGLESIA EN TU ALMA...
WANDA.

MMMPH... PHUMPH...
LA PRIMERA VEZ QUE SE CONOCIERON, SE MIRARON FIJAMENTE POR UN MOMENTO, MANTENIÉNDOSE, DESESPERADOS POR INTENTAR POR SEGUNDA VEZ ALCANZAR LA ETERNIDAD.
TAMBIÉN ENTONCES LO SABÍAS, EN ESE MOMENTO, ¿O NO?
ESE MOMENTO...
PERDIDO.
TODOS LOS RECUERDOS, TODOS LOS MOMENTOS, CADA PENSAMIENTO Y DESEO Y SUEÑO. TE LOS QUITARÉ. TE ESTOY LIBERANDO.

LA PRIMERA VEZ QUE SUS MANOS SE TOCARON, ESA SUAVE CORRIENTE QUE FLUYÓ ENTRE LOS DOS, COMO PLUMAS Y RELÁMPAGOS... AHORA PERDIDOS.

PARA JAMÁS SER RECORDADOS.

EL PRIMER BESO VACILANTE... EL SEGUNDO... MÁS HAMBRIENTO, MÁS URGIDO... PERDIDOS. Y TODOS LOS BESOS QUE SIGUIERON.

EL AROMA DE SU CABELLO... LA CURVATURA DE SU ESPALDA... LA LUZ EN SUS OJOS

PERDIDOS.

PERDIDOS.

PERDIDOS

LA CALIDEZ DE SU CARNE, TU PESO SOBRE ELLA, LA PRIMERA VEZ QUE GRITÓ DE PLACER CARNAL... PERDIDOS.

LA CAMINATA POR EL PASILLO, LAS PROMESAS INGENUAS Y LOS ATREVIDOS SUEÑOS DE UN PERFECTO FUTURO... TODOS PERDIDOS.

TUS TEMORES Y CELOS Y TU CULPABILIDAD POR HABER DUDADO... PERDIDOS.

CADA PELEA... CADA RISA... TODO MOMENTO APARENTEMENTE MUNDANO QUE TÚ AHORA ATESORAS MÁS QUE EL ORO... SON LO ÚNICO QUE TE QUEDA...

UNO POR UNO ELLOS TODOS SE DESVANECEN Y DESAPARECEN Y ESTÁN PERDIDOS.

HASTA QUE LO ÚNICO QUE QUEDA ES SÓLO EL MÁS VAGO FANTASMA DE UN RECUERDO...

LA MEMORIA DE ALGUIEN QUIEN BRILLÓ TAN INTENSAMENTE PARA TI Y TE CALENTÓ COMO EL SOL... UNA ESTRELLA POR LA CUAL PODÍAS GUIARTE...

EL CONOCIMIENTO DE QUE UNA VEZ HUBO ALGO PURO Y BUENO EN TU VIDA, AUNQUE SÓLO POR UN MOMENTO...

Y AHORA HASTA ESE TRISTE RECUERDO ESTÁ PERDIDO.

PERDIDO PARA SIEMPRE.

COMO SI NUNCA HUBIERA EXISTIDO PARA NADA.

EL EMPERADOR-
Él se sienta en este trono en el centro de todas las cosas, contemplando toda la creación. Con un parpadeo de ojo, se crea un universo y entonces, igual de rápido, se extingue. Él busca constancia en un mundo de siempre cambiantes destinos. Él está convencido que sólo él sobrevivirá los vientos del cambio. Su orgullo será su derrota.

EL ERMITAÑO-
Un sabio anciano mira hacia abajo desde una gran altura hacia donde estaba su niñez. Aislado del estrépito y las distracciones del mundo común, él busca refugio y soledad. Él ha abandonado su pasado y le da lástima la locura de la muchedumbre. El ermitaño aguarda la sabiduría, pero no está seguro que vendrá.

EL TONTO-
El tonto camina solitario en el camino alumbrado por la Luna, en lo que emprende su búsqueda por su fortuna en el amplio mundo...

DESTINO:
DONDE SEA